Family Soft

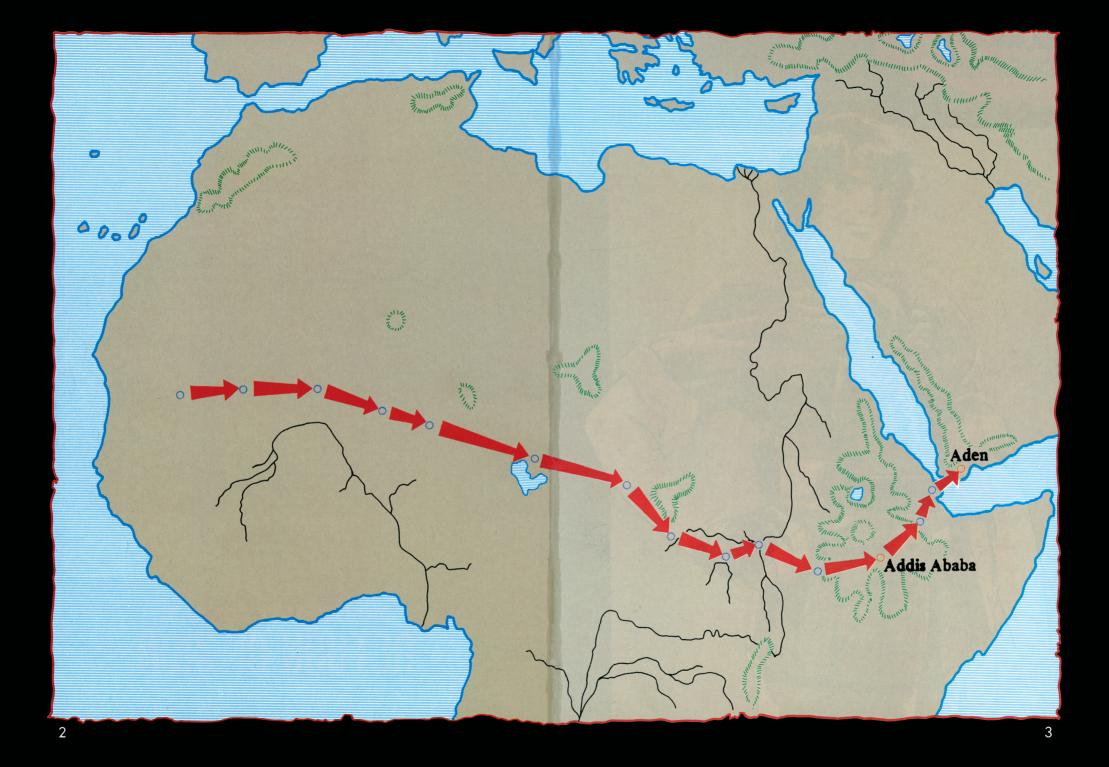
DATA BOOK

UC 0079	01・03	一年戦争勃発
	02・07	ジオン公国軍、地球侵攻作戦開始
	11・07	連邦軍、オデッサ作戦始動
UC 0080	01・01	一年戦争終結
UC 0083	10・13	「星の屑」作戦発動
	10・31	デラーズ宣言
	11・13	デラーズ紛争終結
UC 0087	10・12	アクシズ、地球圏に帰還
UC 0088	06・06	ネオジオン地球に降下開始
UC 0089	01・17	サイド３における戦闘において、ハマーン・カーン戦死。第１次ネオジオン抗争終結

これまでの戦いで、人類は多くの犠牲を出してきた。
だが、戦いはまだ終わらない。
この戦いの果てにあるものは、滅亡か革新か…。
血で血を洗う戦場で、今日も狼達の咆哮がこだまする…。

MOBILE SUIT GUNDAM
RETURN OF ZION
リターン・オブ・ジオン

Aden
Addis Ababa

ZION軍
CHARACTER

グレイ・シャイアン少佐

グレイ・シャイアン少佐　　２６才

特殊MS部隊「ナイトシェイド」隊長
主人公。ネオジオンのトップエースの１人であり、また黒く塗装されたMS部隊「ナイトシェイド」を率い、「魔戦士」と呼ばれている。エリートではあるがそれを感じさせない気さくな性格なので部下からも信頼されている。１９０強の長身である。アクシズにいたころに、自ら志願して地球に降りている。MSパイロットとしても、指揮官としても優秀であり非のつけどころがなさそうだが、短気である。

ZION軍
CHARACTER

カーズ・エドワード少佐

カーズ・エドワード少佐　　２７才

MS部隊「デザートライナー」隊長
激戦になればなるほど燃える猛将タイプ。グレイの先輩でアフリカ方面のトップエースの一人。数少ない良識派のパイロット。グレイの部隊より数倍もクセのある部下を従えているその手腕は、上層部でも評価が高い。しかし、実は力技であるという噂も…。短気で少しばかり、先走りの観がある。が、本人の能力は超一流で、部下も能力は一流なので得に問題は無し。１８０を越える長身。

ZION軍
CHARACTER

ミネルバ・フォルゲン中尉

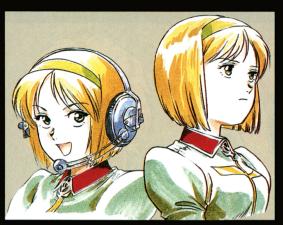
ミネルバ・フォルゲン中尉　　25才

特殊MS部隊「ナイトシェイド」
身長180センチ余りの大柄な女性。男勝りの性格で言葉遣いも荒いが、顔つきは美人の部類に入る。MSパイロットとしては、超一流で特に攻撃側にまわったときに最高の力を発揮する。そんな彼女もグレイの前では、女らしくしようと勤めている。地上に降りてからも、ずっと傍についているところを見るとなかなかに健気である。途中から登場するソニアとのグレイ争奪戦はきっと、殺伐とした戦場の雰囲気とストーリーに、和やかな（?）雰囲気を与えてくれるに違いないと思う。

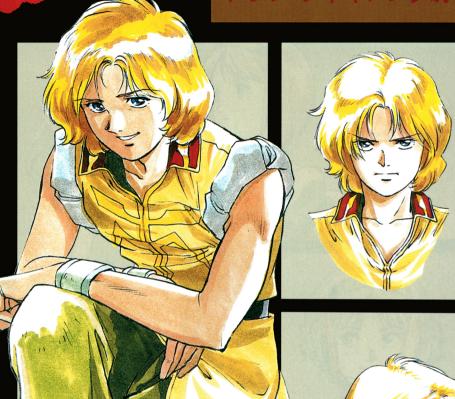
ソニア・シェスター中尉

ソニア・シェスター中尉　　２５才

ネオジオン総帥、ハマーン・カーンの側近だった。戦後、ほかの将校達とともにサイド３に移りいろいろな工作を行っていたが、シャアと接触をした後、ジオン再興のために、グレイの元に赴くことになる。もともとキャラ・スーンやマシュマーの副官として着任予定だったが、イリア・パゾム、ランス、ニー・ギーレンよりも後に強化されたため、ハマーンの側近となった。性格的にはミネルバによく似ているが、ミネルバよりも冷静である。ミネルバと同期でそのころからグレイに憧れている。

エイミ・ロマノフ軍曹

エイミ・ロマノフ軍曹　　19才

アフリカ方面軍第33独立大隊
旗艦「ケルベロス」オペレーター
最年少登場人物。情報処理能力抜群で、オペレーターとしては一流。16才の時に、地球に降下して以来、ケルベロスのオペレーターを勤めつづけている。性格は、明るすぎるくらい明るく、無邪気で脳天気な元気いっぱいの女の子。オーキスの唯一、頭のあがらない人間。グレイには、妹のようにかわいがられている。

ZION軍 CHARACTER

アレン・シャイアン少尉

アレン・シャイアン少尉　　20才
特殊MS部隊「ナイトシェイド」
グレイの弟。性格は素直でよく言うことを聞き、嫌な命令でも顔色を変えずに確実にこなす。パイロットとしても一流で、主に索敵関係を担当しているが、オールラウンドプレイヤーである。特に突撃タイプのMSに乗せれば、エース級の実力を持っている。ナイトシェイドの中では、みんなにかわいがられている。まさにいい子である。リュウとは、正反対の性格。

リュウ・U・サウス曹長

リュウ・U・サウス曹長　　２０才

MS部隊「デザートライナー」
今回MS乗りとしては、最年少。線の細い美少年タイプだが、不用意な発言と、場違いな冗談のせいでミネルバ中尉を筆頭に、ほとんどの将校のおもちゃとなっている。とはいえ、１６才の時から特殊MS部隊に配属されているので、MSパイロットとしての能力は、目を見張るものがある。また、殺伐とした戦場の中でも明るい雰囲気を保つ為には必要な人員であり、ヨシュア少尉と並ぶデザートライナーのムードメーカーである。

ZION軍
CHARACTER

オーキス・レザリー中将　　３４才

アフリカ方面軍第３３独立大隊司令
旗艦「ケルベロス」艦長
通称「閣下」。この愛称は、オーキス自身が、まだ下級士官の頃からついていた。常に冷静沈着、物事に動ずることない冷静な判断力は、何度も部隊の危機を救っている。一年戦争時からのベテランであり、常に前線に位置し多くの部隊を指示してきた、かなり優秀な司令官である。常に黒いサングラスをかけている為、表情が読み取りにくいが、人当たりがいいのでみんなから信頼されている。最近、飲む酒の量が増えてきているので、エイミに良く注意されている。

リッチー・クラプトン少将

リッチー・クラプトン少将　　４２才

アフリカ方面軍第３２独立大隊司令旗艦「バンパイア」艦長１年戦争時から、艦長職を歴任しているベテラン司令官。司令官としての能力もずば抜けたものがあり、特に正確な状況判断と情報分析能力は今回の作戦に参加している司令官の中では一番優れていると思われる。また、あの個性派揃いのデザートライナーを管理しているところを見ると、かなり忍耐強いのだろう…。また、余りしゃべらず、感情的になることもすくない。口癖は「ぬぅー」。宇宙には、妻子がいる。

カール・ヨハンソン少将

カール・ヨハンソン少将　　３２才

アフリカ方面軍第１９連隊司令
旗艦「テンペスト」艦長
司令官としては最年少にあたり、他の二人と比べると司令としての能力がやや劣るのは、否めない事実である。しかし、３２才で少将のくらいについているところをみれば非凡な才能の持ち主であることがわかる。事実、他の二人よりも考え方で先進性に富み、作戦行動下においては大胆な発想と、積極的な行動によって、数々の戦功を上げている。また、突撃戦において最大の能力を発揮する。しかし、防衛戦や、退却戦などの防御戦闘における指揮にはむいていない。

ZION軍 CHARACTER

ロバート・ウェルナー中尉

ロバート・ウェルナー中尉　　２５才

特殊ＭＳ部隊「ナイトシェイド」副長
グレイを補佐するＭＳパイロット。ＭＳ部隊「ナイトシェイド」の中で、支援部隊を指揮する。グレイとほぼ同じくらいの長身である。状況判断に優れている。良識派の人間の一人。そのせいで、他のキャラ達に比べ影が薄い。パイロットとしての能力は非凡で、得に長距離支援ＭＳを扱わせれば、並ぶものはない。

レオン・シューマッハ少尉

レオン・シューマッハ少尉　　２２才

特殊ＭＳ部隊「ナイトシェイド」
グレイ、アレンとはよく気があう。しっかりもので、頭がいい。ただ、少しばかり軽い性格で、時々グレイやロバートに注意されたりする。もともと生真面目な人間。

オズマ・チャンドラー大尉

30才

MS部隊「デザートライナー」
とりあえずよく寝る。でもやるときはやる。そして、ナイトシェイド、デザートライナーの中で一番の怪力の持ち主。両部隊あわせて一番困った性癖の持ち主。寝ると起きない、起こそうとすると抵抗する。例えそれが、第一級戦闘配備中であっても…。それさえなければ凄く優秀なパイロット。また、性格はひょうきんで、神経は図太い。

ヨシュア・マクニコル少尉

22才

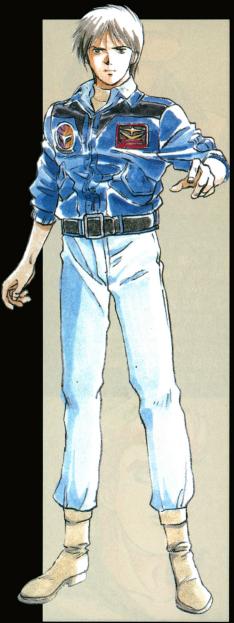
MS部隊「デザートライナー」
性格は軽く、お調子者でしかも、お人好し。一言多いが、性格がいいのでどこか憎めないところがある。MSパイロットとしての能力は一流だが、特に支援行動における能力に、秀でている。現在は、長距離支援を行っているが中距離支援においても優秀である。もちろん近距離戦にも十分対応できる能力を持っている。身長は、166とあまり高くなく、痩せ型。

ゲイリー・シェンカー少尉

26才

MS部隊「デザートライナー」
語尾がつねに間延びしているので緊張感の無い話し方に聞こえる。が、戦闘中の本人はいたってまじめである。ただ周りから見ると….。普段はいまいち実態が掴みずらい。ボーっとしてるようで、してなかったり、その逆だったり。性格を見極めるのがいたって難しい。ただいつもニコニコしてるのでとっつきやすい。

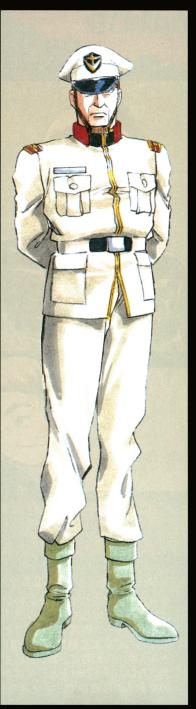
連邦軍
CHARACTER

キース・マーベリック大尉

キース・マーベリック大尉　　２４才

連邦軍トップエースの一人。自分は、連邦のエリートだという意識が強く、プライドも人一倍高い。お坊っちゃん育ちで、わがまま、しかもあったこともない、アムロ・レイに敵対心を燃やし、自分こそ一番だと思っている、自己中心的な男。今回以外でも、何度かナイトシェイドと戦っているが、いつも苦杯を飲まされていた。とはいえ、パイロットとしての技量は素晴らしく、死亡した３０人近いナイトシェイドとデザートライナーの隊員の内、１０人は、キースに撃墜されたものである。また１０代にしかみえない顔にコンプレックスを持っている。

コンドラチェフ少将

コンドラチェフ少将　　５６才

ペガサス級「セントール」艦長
中央で胡散臭がられ、いままで僻地においやられていた。しかし、今回のジオン軍の作戦を阻止できる人間がいなかったため、急遽呼び戻された。ただ、部隊の内容を見ると余りに統制の取りずらい人員構成であり、上層部が何を考えているのかも容易に想像がつく。もちろん本人もそんなことは気付いているが、余り気にしてはおらず戦いに神経を集中させ勝つことのみを考えている。真の軍人であり、またキースが頭があがらない数少ない人間である。厳格で公正明大、慎み深く、寛容で礼儀正しい紳士である。

連邦軍 CHARACTER

グラハム少尉

グラハム少尉　　　　　２６才
自称プレイボーイを名乗っているわりにかっこわるく、カッコつけても全く様にならず自意識過剰で、プライドを傷つけられる事に敏感で過剰な反応を示す。MSの操縦技術は一流の部類に入るが、性格が一人よがりのため他の人間との連携が取れず過去のスコアは低い。

ジェフ中尉

ジェフ中尉　　　　　２５才
キースの副官のパイロット。わがままなのは、キースと同じで、ナルシスト。自分より年下のキースの部下であることが気に入らないらしくよく意見の食い違いがある。ナルシストのわりに、お世辞にも美男とは言えない。パイロットとしてはかなりのものであるのは確かで、エースでもある。

ロニー少尉

ロニー少尉　　　　　　　２６才

責任を負わされることが大嫌いで、常に責任回避をしようとする。できることは大口を叩くことと、言い訳をすることだけとキースに酷評されているがパイロットとしては、凄腕である。巨漢ではあるが、気はあまり強くなくむしろ臆病。

マーク少尉

マーク少尉　　　　　　　２７才

臆病で、小心者。パイロットとして能力と、へ理屈だけは一流でそれ以外には何もできない。陰険で執念深く、また自分の能力を過信している面があり、キースに反発している。

連邦軍
CHARACTER

ケリー少佐

ケリー・シュナイダー少佐　　29才

ペガサス級「イルニード」艦長
アドバンスド・オペレーションに登場。前回の戦いで、よく艦を運営し維持していた功績が認められたので、引き続きイルニードの艦長職についている。前回よりも、司令官としての能力が格段にあがっている。コンドラチョフのことを尊敬しており、中盤以降はセントールと共にグレイ達と戦うことになる。序盤の強敵で、前作で中途から参戦した、ワイズマン達を従えている。

ワイズマン大尉

ワイズマン大尉　　55才

アドバンスド・オペレーションに登場。大ベテランとしての老練さは、ますます磨きがかかっている。序盤から最後まで主人公達に襲いかかる。

レパード少尉

レパード少尉　　　　　　26才

アドバンスド・オペレーションに登場。ワイズマン大尉の部下で、前作よりも腕を上げている。性格も前より臆病さが消えており、自分が戦士であるという事に自覚を持った兵士に成長した。

ニップ中尉

ニップ中尉　　　　　　30才

アドバンスド・オペレーションに登場。ワイズマン大尉の部下で、前作よりかなり腕を上げている。性格に以前のような気負いがなくなり、また一段と戦士として成長している。

連邦軍
CHARACTER

マキ軍曹

マキ軍曹　　　　　　　　２６才

ワイズマン大尉の部下の索敵担当。前線での索敵行動をいくつもこなしてきた、索敵のエキスパート。ミネルバとかなり近い性格の持ち主だが、精神年齢は１０代前半のエイミと余り変わってないせいか、マキの方は全く女を感じさせない。

アンダース少尉

アンダース少尉　　　　　　２９才

ワイズマン大尉の部下。連邦エリートとしてのプライドが高く、不用意な発言はしない寡黙な戦士。しかし、目下のものへの気遣いなど細かいところにまで、気を配ることも忘れない優秀な指揮官。MSパイロットとしての能力としては、余り傑出したものではないが、どんな作戦も無難にこなすことができる。

ZION軍
MOBILE SUIT

ジオン軍特殊部隊「ナイトシェイド」
ジオン軍特殊部隊「ナイトシェイド」はグレイ・シャイアン少佐を隊長とする部隊である。黒を基調としたモビルスーツを駆る、夜襲や奇襲を主任務とし当初約５０人で編成されたこの部隊は、モビルスーツ２０機・歩兵３０人で構成されていた。しかし、ハマーン・カーンの死後に始まった連邦軍のジオン軍残党狩りによってその大半を失った。特に連邦軍のキース・マーベリック大尉率いる部隊は、執拗に「ナイトシェイド」を付け狙い続けた。結局、キース大尉の部隊の方が損害が大きく撤退していったが、「ナイトシェイド」も総兵数の９割近い損害を受け、歩兵部隊は全滅、残るモビルスーツも大半が撃墜され、たった数十名しか生き残る事ができなかった。ただし、モビルスーツ部隊がたった５名になった今でもその戦闘力は衰える事を知らず、特にグレイはその後の戦闘で、３０機近い連邦軍モビルスーツ部隊に単身突撃をかけ、それを全滅させてしまった。そしてそれ以後グレイは、連邦軍兵士達に「魔戦士」と呼ばれ恐れられるようになる。

ジオン軍特殊部隊「デザートライナー」
カーズ・エドワーズ少佐率いる、ダークグリーンを基調としたモビルスーツを操り都市攻略戦を主任務とする部隊、それがデザートライナーである。設立当初の部隊構成は、モビルスーツ２５機、重歩兵２０人、歩兵３０人という構成になっていたが、やはり地上における連邦軍の掃討作戦によりその大半を失っている。しかし、デザートライナーのメンバーは持ち前の行動力と大胆さで連邦軍の攻撃を防ぎ続け、現在にいたっている。デザートライナーに現在残っている人員は皆、根が明るく一見すると脳天気にも見えるが、メンバー全員がムードメーカーであり、常に激戦の中を生き抜いてきた優秀な戦士達であるという事も忘れてはならない。

ZION軍
MOBILE SUIT

ジオン軍ＭＳ説明

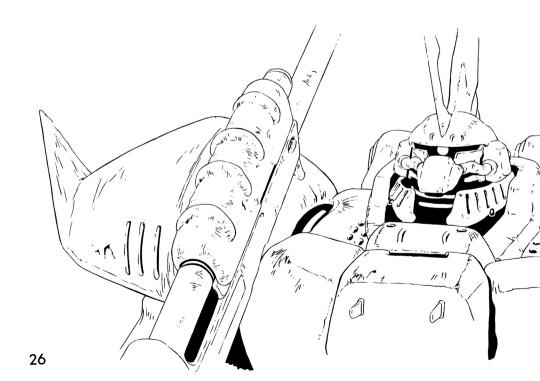
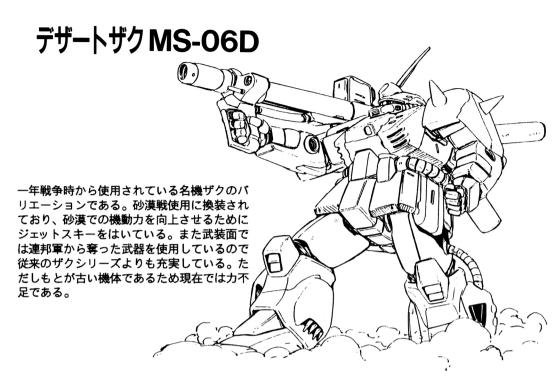
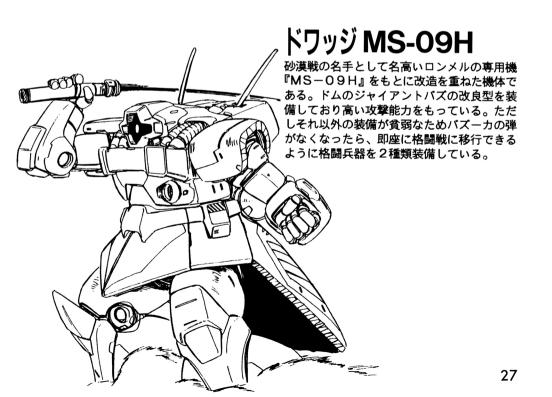
汎用ＭＳの説明

ジオン軍でより多く開発されたというより、後半になって開発されたのはこのタイプのみである。宇宙で展開されているこのタイプのモビルスーツはいろいろな面で末端肥大していったが、地上では充分な開発期間があった訳でもなく、資材等も連邦軍の流用という状況で開発発展していったものが多く良い意味でコンパクトにまとまった機体が多い。もちろん地上という限定された部分での使用のみという事もここまでさまざまなバリエーションを産みだした理由の一つであろう。もちろん今回登場しているモビルスーツ以外にも数々のバリエーションがあるのはまず間違いなく、極端な言い方をすれば地上に展開している全ての部隊がそれぞれの部隊に合ったバリエーションを産み出しているといえる。これは全て、ジオン軍の開発したモビルスーツが汎用性に於いて非常に優秀であるということの表れであろう。

デザートザクMS-06D

一年戦争時から使用されている名機ザクのバリエーションである。砂漠戦使用に換装されており、砂漠での機動力を向上させるためにジェットスキーをはいている。また武装面では連邦軍から奪った武器を使用しているので従来のザクシリーズよりも充実している。ただしもとが古い機体であるため現在では力不足である。

ドワッジMS-09H

砂漠戦の名手として名高いロンメルの専用機『MS－09H』をもとに改造を重ねた機体である。ドムのジャイアントバズの改良型を装備しており高い攻撃能力をもっている。ただしそれ以外の装備が貧弱なためバズーカの弾がなくなったら、即座に格闘戦に移行できるように格闘兵器を２種類装備している。

ZION軍
MOBILE SUIT

ドムMS-09D

このモビルスーツも一年戦争時からの流用である。アフリカ方面に降下した各部隊により数々の改良が行われ従来の機体よりはるかに高性能な機体へとなっている。火薬式であるジャイアントバズは、現在でも十分有効な武器であり連邦軍の艦船及び汎用モビルスーツにとっては驚異である。とはいえやはり、もとが古い機体であるため現在では力不足のかんは否めない。

ゲルググ MS-14D

ゲルググ　ＭＳ－１４Ｄ
一年戦争末期に量産されたモビルスーツの改良型。
アクシズでも『ＭＳ－１４Ｊリゲルグ』が開発されたが、これはそれとは別に地上に展開していた部隊が改良を加えたもので、ＭＳ－１４Ｄという型番も正式に登録されたものではない。しかし、実戦たたき上げの機体であり信頼性は高く、前線での使用にも十分耐え得る機体である。ただ残存機数が少ないのが欠点である。

ZION軍 MOBILE SUIT

ザクIII AMX-110

アクシズで開発されたモビルスーツを地上部隊が独自に改良したもの。地上での行動にのみ重点を絞って改造された機体であり宇宙での行動は場所を限定されるが、地上での汎用性は高く、どんなに劣悪な環境下においてもその性能を如何なく発揮できる。アクシズでは量産化は見送られたが地上では、ＡＭＸ－０１４「ドーベンウルフ」よりも、汎用性の面で優秀であったため、各部隊に少数が配備された。

ケンプファー　MS-18E

１年戦争末期に開発されたモビルスーツの改良型。本来は強襲用モビルスーツだったが、その機動性の高さに目をつけたアクシズの研究員たちが更に手を加え地上侵攻用に改良した。その基本性能は地上ならば、連邦軍のＺタイプとも互角に戦えるほど高い。しかも装備しているメガバズーカは、火薬系の武器の中で最高の破壊力を持ち、対艦、対ＭＳには絶大な戦果をあげている。

ZION軍
MOBILE SUIT

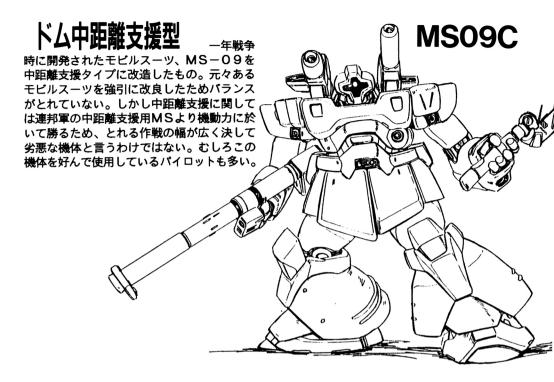
支援用ＭＳの説明

連邦軍にあってジオン軍にないモビルスーツ、それが支援用モビルスーツである。ジオン軍ははじめ、このモビルスーツの存在をなめてかかっていた。しかし、地上という限定された地域における戦闘においてこの支援用モビルスーツは、開発した連邦軍の技術者達さえも驚愕するような戦果を挙げた。確かに、接近された場合はその装甲の厚さによる重量で思うように行動がとれなくなるが、連邦軍の将校達はそれを陣形でカバーした。その戦法をジオン軍は鼻で笑い飛ばし、多くの将兵達が自分達の愚かさを悔やみながら死んでいった。そして、ジオン軍はその地上での勢力を衰退させていった。事の重大さを痛感したジオン軍将校達は遅まきながら連邦軍の支援用モビルスーツを研究し、地上で独自のモビルスーツを開発していった。

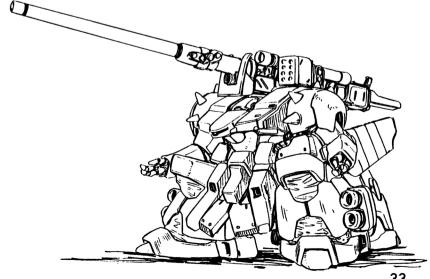
索敵用ＭＳ

地上におけるジオン軍の最大の弱点は、中・長距離支援用のモビルスーツが存在していなかった事と、索敵用モビルスーツの不足であった。確かにミノフスキー粒子の散布下において、レーダーなどは役に立たなかったが、それでも、戦闘状態に陥らない限りミノフスキー粒子を散布するという行為が行われる訳でははなく、普段の状態ではレーダーは十分に有効な索敵手段であった。当初、索敵用モビルスーツを所有していなかったジオン地上部隊は、連邦軍から索敵用モビルスーツＲＭＳ－１１９を強奪し使用していた。そしてその後、ＲＭＳ－１１９では力不足であるとの判断を下した地上部隊は独自にＡＭＸ－１１０を改良しＡＭＸ－１１０Ｅを完成させ、独自の部隊構成を行い地上でのゲリラ戦を展開させていったのである。

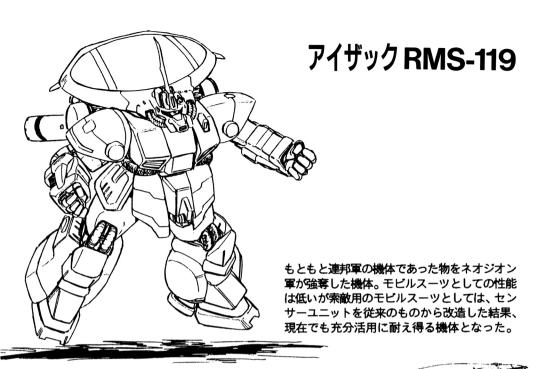
ドム中距離支援型 MS09C

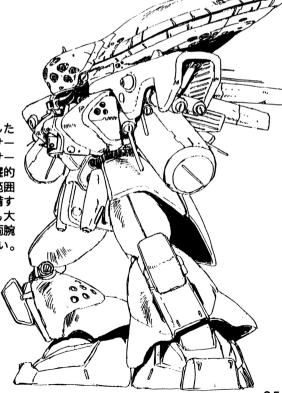
一年戦争時に開発されたモビルスーツ、ＭＳ－０９を中距離支援タイプに改造したもの。元々あるモビルスーツを強引に改良したためバランスがとれていない。しかし中距離支援に関しては連邦軍の中距離支援用ＭＳより機動力に於いて勝るため、とれる作戦の幅が広く決して劣悪な機体と言うわけではない。むしろこの機体を好んで使用しているパイロットも多い。

ザメル YMS-16M

有名なＵＣ００８３のデラーズ紛争で使用された機体である。が、その長距離支援における信頼性は現在でも十分に通用するものであり、地上での活動において現在でも残存している機体は大幅な改造なども行われず現役で使用されている。また、この機体以降、ジオンでは長距離支援用モビルスーツの開発が行われなかったのもこの機体が今現在でも使用されている要因の一つである。

ゲルググ中距離支援型

一年戦争時に開発されたモビルスーツ、MS－１４を中距離支援タイプに改造したもの。ゲルググキャノンという中距離支援タイプのモビルスーツが存在しているが、これはそれとは別ルートでMS－０９Cが予想以上の戦果を挙げたため気を良くした開発陣が作り上げたモビルスーツである。MS－０９Cでの反省を基につくられた機体であるため性能は格段に上がっており操作性も向上している。

アイザックRMS-119

もともと連邦軍の機体であった物をネオジオン軍が強奪した機体。モビルスーツとしての性能は低いが索敵用のモビルスーツとしては、センサーユニットを従来のものから改造した結果、現在でも充分活用に耐え得る機体となった。

ザク3強行偵察型 AMX-110E

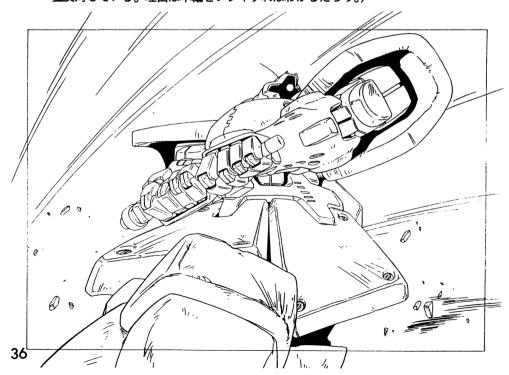
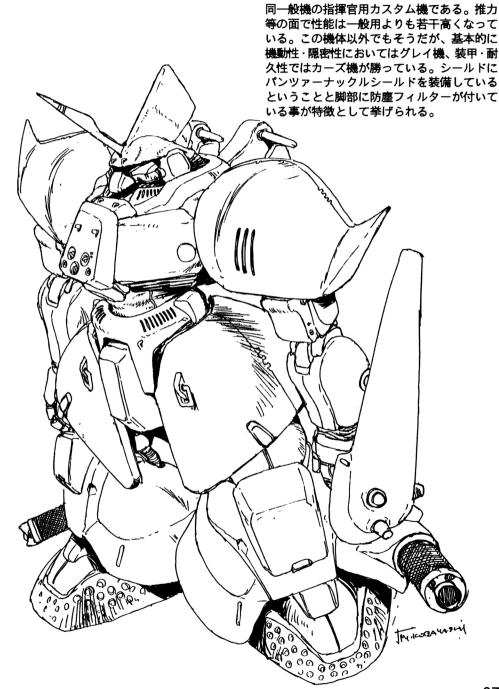
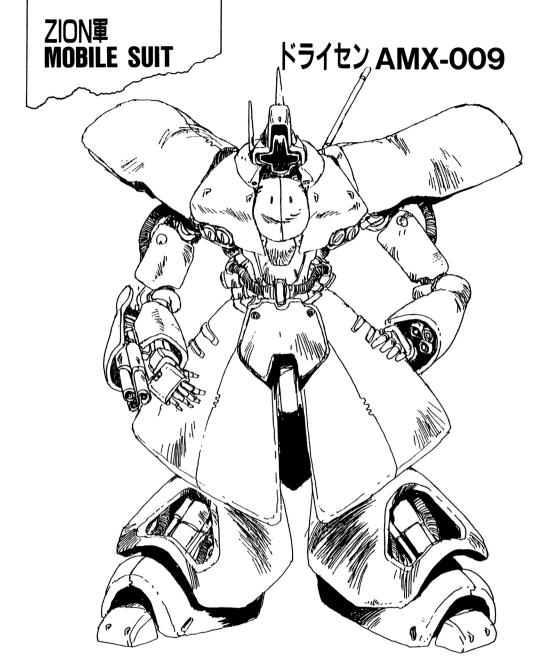
AMX－110を地上部隊が独自に改造した機体。RMS－119に使用してあるセンサーユニットを更に改造発展させた高性能センサーユニットを搭載している。索敵範囲も飛躍的に向上しRMS－119の約2倍の索敵範囲を持っている。また高機動デバイスを装備する事によって、行動範囲も広がり信頼性も大幅にアップしている。ただし、そのために両腕をはずしてしまったので、格闘戦はできない。

ZION軍
MOBILE SUIT

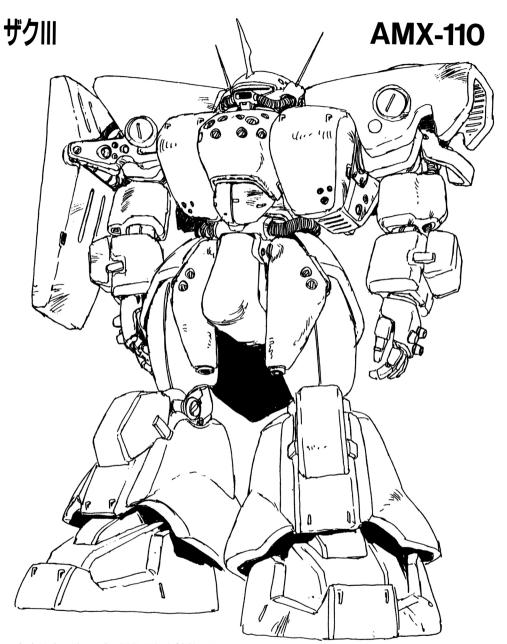
士官専用ＭＳの説明
ジオン軍は伝統として指揮官の搭乗するモビルスーツには、何らかの差別化が行われている。地上に取り残された部隊にも佐官クラスには隊長機仕様のモビルスーツを保持している人間は少なくない。今回登場する部隊にも３機の隊長機使用モビルスーツが登場している。その中でも特筆するのはグレイ専用機である。グレイはもともと騎士であったので、カーズやソニア機と比べると武装・機動性の面でかなり違いがある。グレイの搭乗する機体は、特に格闘戦を重視した造りになっており、これはグレイが自分が騎士であるという事にこだわりを持っている事からグレイ自身の手で改造されている。そして特殊兵器ビームセイバーは、従来のビームサーベルのビーム集束率をアップする事により、格段の破壊力を持っている。　また、グレイが率いている部隊がおもに夜間戦闘を担当しているという特性から隠密性・機動性においても味方の隊長機、また連邦軍のガンダムタイプを圧倒している。特にグレイ専用Ｒジャジャにおいては他機の追従を許さないほどの高性能機である。そしてこの機体のみに装備されているツインセイバーは両軍を通じての最強格闘戦用武器である。
（余談ではあるが、グレイはアクシズから送られてきたＲジャジャやドライセンなどのカラーリングを部隊カラーである黒に塗装する事に、猛反対している。理由は本編をプレイすればわかるだろう。）

ゲルググ　MS-14S

同一般機の指揮官用カスタム機である。推力等の面で性能は一般用よりも若干高くなっている。この機体以外でもそうだが、基本的に機動性・隠密性においてはグレイ機、装甲・耐久性ではカーズ機が勝っている。シールドにパンツァーナックルシールドを装備しているということと脚部に防塵フィルターが付いている事が特徴として挙げられる。

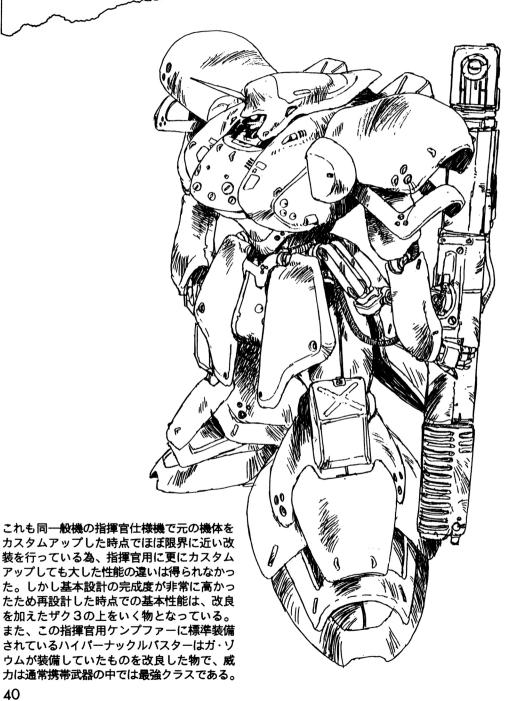
ZION軍 MOBILE SUIT

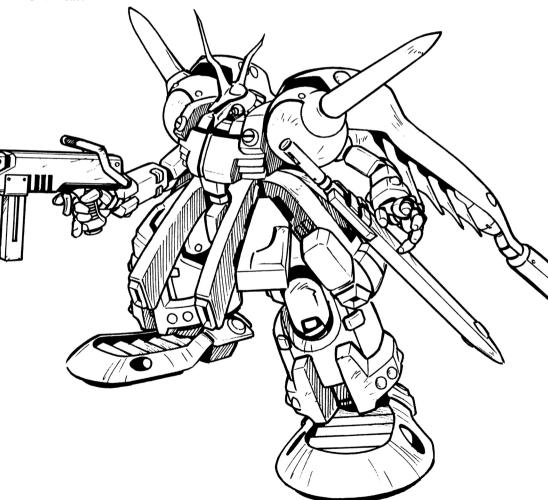
ドライセン AMX-009

アクシズで開発された機体で、もとの設計が陸戦重視型であったが、汎用モビルスーツとして宇宙でも使用可能な便利なモビルスーツである。しかし、実際に地上に展開している部隊の兵士達には宇宙でも戦えるという汎用性より地上のどんな地形にも対応できなければ意味がなく、オリジナルのままでは不満を持つ者も多かった。そこで地上部隊独自に改良を加えた結果、現在の形態となった。ただしグレイのみフォルムはオリジナルのままである。これはこのモビルスーツがアクシズからきた物だからである。

ザクIII　AMX-110

これもまたアクシズで開発された機体である。ソニアは初期からこの機体に搭乗している。この機体は前述の一般用と同様に地上で更なる改修を受けており、地上での行動範囲は広い。しかしこの機体においても一般用と比較するとそれほど能力に差はない。もっともこの機体の基本性能はかなり高い位置でバランスがとれているので信頼性は高い機体である。ちなみにソニアが搭乗している機体のカラーが赤いのはソニアがシャアの命令を受けて地上に降下しているという事の現れである。

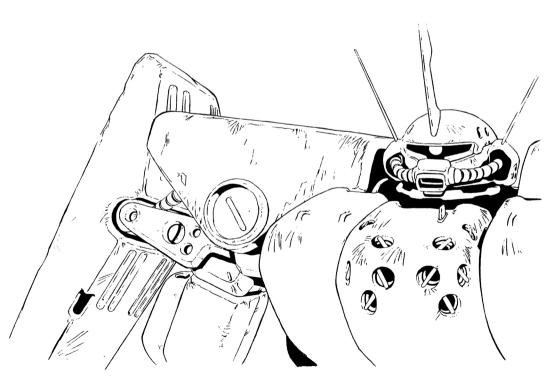
ZION軍 MOBILE SUIT

ケンプファー MS-18E

これも同一般機の指揮官仕様機で元の機体をカスタムアップした時点でほぼ限界に近い改装を行っている為、指揮官用に更にカスタムアップしても大した性能の違いは得られなかった。しかし基本設計の完成度が非常に高かったため再設計した時点での基本性能は、改良を加えたザク3の上をいく物となっている。また、この指揮官用ケンプファーに標準装備されているハイパーナックルバスターはガ・ゾウムが装備していたものを改良した物で、威力は通常携帯武器の中では最強クラスである。

RジャジャAMX-104

アクシズで造られた騎士専用モビルスーツである。(補足としてカーズとソニアは正確に言えば騎士ではない。騎士はグレイのみで他の人間達はアレンをのぞいて全てただの一般士官である。) このモビルスーツは特に格闘性能に優れており、またカーズ機とソニア機にはケンプファーに装備されているスマートガンが装備され、火力自身も従来の同タイプのモビルスーツよりも戦闘能力がアップしている。連邦軍のＺＺガンダムと対等に戦える数少ない機体の一つである。

ZION軍 MOBILE SUIT

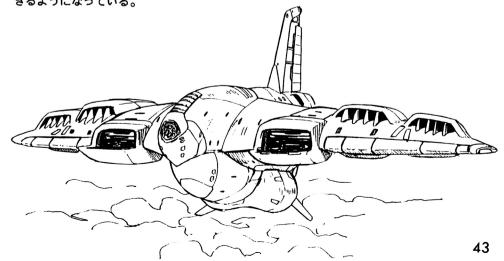
艦艇の説明

今回の作戦には、ジオン軍側艦艇にザンジバル級機動戦艦とガウ級攻撃空母の２種類の艦艇が参加している。
元々、この２種類の艦艇は一年戦争で使用された物だった。
しかし降下後、地上に残った部隊は連邦軍の大規模な掃討作戦に遭い、その戦力の大半を失ってしまった。
その中にはエンドラ級などのアクシズ製の艦艇も多かった。
また、アフリカ方面軍第３３独立大隊司令オーキス・レザリー少将は、連邦軍の掃討作戦時に旗艦であるエンドラ級巡洋艦「ケルベロス」を囮として使用し部隊の危機を救っている。つまり現在オーキス少将が搭乗しているザンジバル級は２代目ケルベロスである。
また他の部隊でもさまざまな理由が発生しアクシズ製の艦艇を手放さざるを得なかった。そこで各部隊の指令官たちは、ゲリラとしてのこっていた部隊の古びた艦艇を修復、改造し使用したのである。

ザンジバル級

一年戦争時に使用されていたものを修復した艦艇。改造時に地上での航続距離をのばす事に成功し、また装甲・耐久力等も一年戦争時のものから格段に良くなっている。また武装の面でも連邦軍基地を襲撃して手にいれた物などを流用しているので充分今でも通用する機体となっている。

ガウ級

一年戦争時に地上侵攻用として開発された機体。内部構造を改造しモビルスーツの運用及び、拠点制圧を重点に置いて運用されている。地上での機動力ではザンジバル級より高くなっている。またモビルスーツは５機まで搭載できるようになっている。

連邦軍
MOBILE SUIT

一般汎用ＭＳの説明

この時期の連邦軍のモビルスーツは、第一次ネオジオン抗争時の影響で一年戦争時のモビルスーツなどが、倉庫の奥からかり出されている。もちろん第一次ネオジオン抗争終了後には一年が経たないうちに、ジェガンタイプのモビルスーツが量産を開始しているが、地上にいるジオン軍残党狩りに使用するより、宇宙におけるスペースノイドへの牽制のために使用された。時期的にもロンド・ベル隊が設立されてまだそれほど時期が経っておらず、ジェガンタイプのほとんどがロンド・ベル隊に配属されていった。

結局今回の作戦で投入されたジェガンタイプはたった３体のみであり、その決定を下した連邦軍上層部の楽観的な態度に多くの一般将兵達は不満を持っていた。そういう事から戦場での連邦軍の士気は揚がるわけもなく、苦戦を強いられることになった。

ジム改 RGM-79C

一年戦争に改修された機体である。性能的にかなり現在のモビルスーツより劣っており、はっきり言って今では役に立たず、むしろ味方の部隊の足を引っ張っている。しかしこのモビルスーツを前線に投入した連邦軍の上層部では、ジオン軍の地上残存部隊は一年戦争時からのゲリラ部隊のみという認識が多く根付いておりこのモビルスーツでも充分対応できると考えられている。

ジムカスタム RGM-79N

UC0083頃に開発されたジムタイプモビルスーツの改良版。0083当時は熟練者用として活用されていたが、今では時代遅れの機体である。火力、推力共に最低ランクのモビルスーツではっきり言ってこの機体も役に立っていない。しかし、やっぱり連邦軍の上層部はこのモビルスーツを前線に投入している。ただ、この機体はそれ以前よりアフリカ方面の基地に多数配備されており旧式とはいえ後述のジムIIよりも配備数が多い。

連邦軍
MOBILE SUIT

ジムII RGM-179

連邦軍製量産型モビルスーツ。
この機体も大きな改修をうけてはいない。その割に現状の戦闘で充分戦えるかというと総合的な能力でジムカスタムとの差が余り無く、前線に投入するには力不足である。

ネモ MSA-003

エゥーゴによって開発された量産型モビルスーツで、量産を最優先に開発された機体のため武器などを他のモビルスーツから流用している。性能的にはジム II より高くなっているが前線で戦う事を想定するといまいち性能的に信頼がおけない。

ジムIII RGM-86R

ジム IIの強化発展型量産機。
ジム IIとはあらゆる面で上を行くがネモと比較すると余り大差が無い。ただネモよりも多くの火器を装備しており火力の面に置いてネモを上回っている。この機体ぐらいからが前線に投入したときに信頼が置けるようになる。

ジェガン RGM-89

連邦軍最新型量産モビルスーツ。量産が既に始まっているにも関わらずアフリカ戦線にはわずか３機しか配属されていない。
性能は士官用モビルスーツであるガンダムマークIIを越えるほど高性能である。また兵装も充実している。

連邦軍
MOBILE SUIT

支援用ＭＳの説明

連邦軍にあってジオン軍にないモビルスーツ、それが支援用モビルスーツである。ジオン軍ははじめ、このモビルスーツの存在をなめてかかっていた。しかし、地上という限定された地域における戦闘においてこの支援用モビルスーツは、開発した連邦軍の技術者達さえも驚愕するような戦果を挙げた。確かに、接近された場合はその装甲の厚さによる重量で思うように行動がとれなくなるが、連邦軍の将校達はそれを陣形でカバーした。その戦法をジオン軍は鼻で笑い飛ばし、多くの将兵達が自分達の愚かさを悔やみながら死んでいった。そして、ジオン軍はその地上での勢力を衰退させていった。事の重大さを痛感したジオン軍将校達は遅まきながら連邦軍の支援用モビルスーツを研究し、地上で独自のモビルスーツを開発していった。

索敵用ＭＳの説明

地上戦闘に一日の長がある連邦軍の特徴には、支援モビルスーツの他に索敵用モビルスーツの存在があった。基本的に有視界での戦闘を基本とするモビルスーツ開発当初の概念があったためジオン軍では開発される事はなかった。結局ジオン軍の技術者達は宇宙での行動を念頭においた開発しか行っていなかった。しかし地上という環境の有視界は宇宙など比較にならない程狭かった。その視界の狭さを克服するために連邦軍は索敵型モビルスーツを開発した。それがＲＧＭ－７９Ｅである。

ジムキャノンII RGC-83

ジムキャノンの改良型。
UC0083頃から配備されている機体だが、ビームキャノンは現在でも通用する命中精度と威力を持っている。この機体は地上部隊ではかなりの数が配備されている。

ガンタンクII RWV-1

簡単に言えば移動砲台である。
しかし、この機体の評価は戦術的にみて非常に高い。この機体の活用方法如何によって戦局が自分の有利にも不利にもなる。この機体の存在が地上戦に不慣れな初期のジオン軍にとっては、最大の驚異であった。

連邦軍
MOBILE SUIT

ガンキャノン量産型改
RX-77D-2

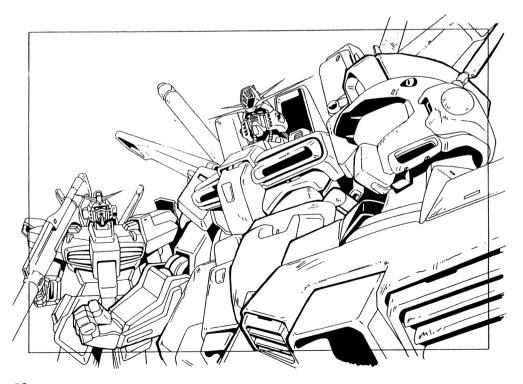
ガンキャノン量産型の後期バージョンを改造し少数量産したモビルスーツである。特徴として地上のみの行動に限定したモビルスーツである。機動力で、ジムキャノンIIに劣るがその他の性能は格段にアップしている。

ジム索敵型
RGM-79E

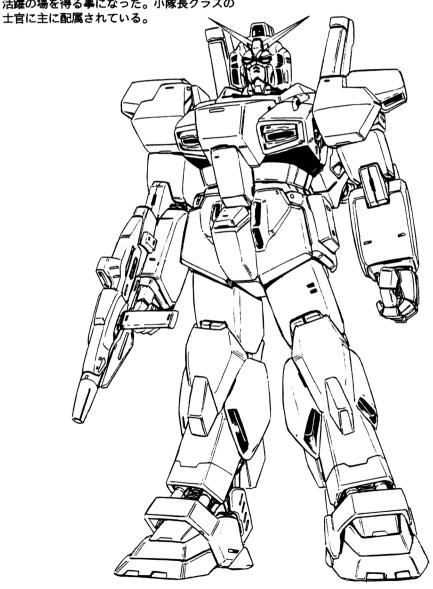
このモビルスーツが連邦軍初の索敵用モビルスーツである。開発当時から装備されている高性能センサーは年を追うごとに改良発展し、そのセンサーの性能は現在でも充分使用に耐え得る程である。
ただし、コスト面で問題があるため数はそれほど多くはない。

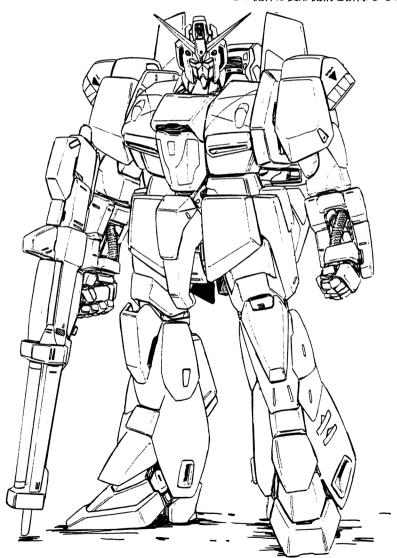
ジム索敵型及び、アイザックで培われた索敵用モビルスーツの技術と、ジムIIIにおける量産型モビルスーツの技術が融合した機体。索敵型モビルスーツとして連邦軍での最高の性能を誇る。
ただし、コストがかかりすぎるため少数しかロールアウトされていない。

連邦軍
MOBILE SUIT

士官専用ＭＳ
連邦軍にいつまでも根強く残っているガンダム神話は、地上に配備されたモビルスーツに表れている。その代表例が地上部隊の士官用モビルスーツである。連邦軍上層部はいつまでもガンダム神話にすがりつき、ガンダムタイプの開発を続けていた。その過程で多くのガンダムタイプモビルスーツが地上で開発されたが、どれも決定的なものに欠け、実戦に配備されたものはごく少数だった。また配備されたものは結局地上でしかその性能を生かす事ができず、汎用モビルスーツとしては失敗作であった。そこで連邦軍上層部は地上に残っているジオン軍残党狩りの為にそのモビルスーツ全てを完全に陸戦用に換装させ活用する事にしたのである。この行動は、ジオン軍に思わぬ混乱を起こす事になった。なぜならガンダムが連邦軍では勝利の女神であるのに対し、ジオン軍では疫病神以外の何者でもなかったからである。

ガンダムMKⅡ RX-178

ティターンズが開発した機体。もともとコロニー内戦闘を重視して設計された機体であるものを若干の改造と武器関係の換装を行い地上用として使用した。結果的に宇宙空間でたいした性能を発揮できなかったこの機体は、地上において予想以上の高性能を発揮しその活躍の場を得る事になった。小隊長クラスの士官に主に配属されている。

連邦軍
MOBILE SUIT

Zガンダム MSZ-007C

グリップス戦争時に使用された機体の改良型の一つ。この時期には多くの試作機が開発され消えていったがこの機体は運良く生き残った。理由として他の機体は量産性に重点をおいていたが、この機体は士官用のみに限定した仕様であった事が挙げられる。性能的に元の機体より格闘戦において向上している。また、この機体は変形機構を排除している。

Zイージィ MSZ-007S

前述の機体の改造版。この機体において最も特徴的なのが装甲を削り、構造上許す限りの軽量化を行いつつ、センサー系の強化と機動力の向上を行っている点である。結果的にこの改良は成功し、変形機構がない状態での最高水準の機動性を得る事となった。ただし生産数は少なく、一部の士官のみ使用している。

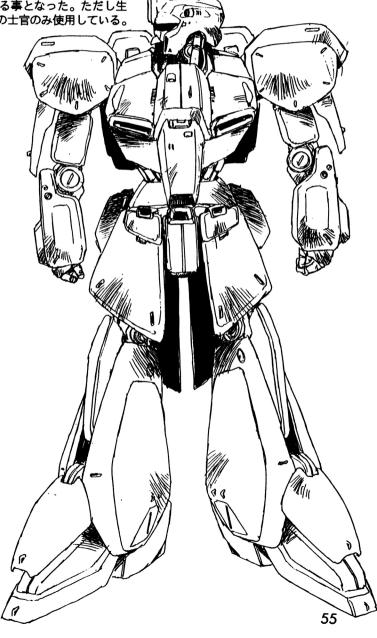
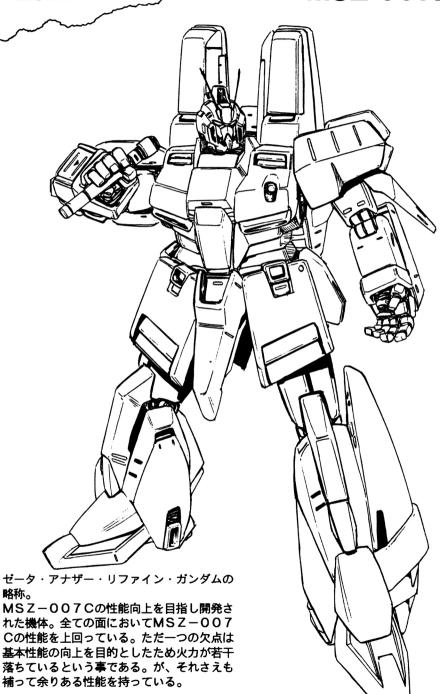
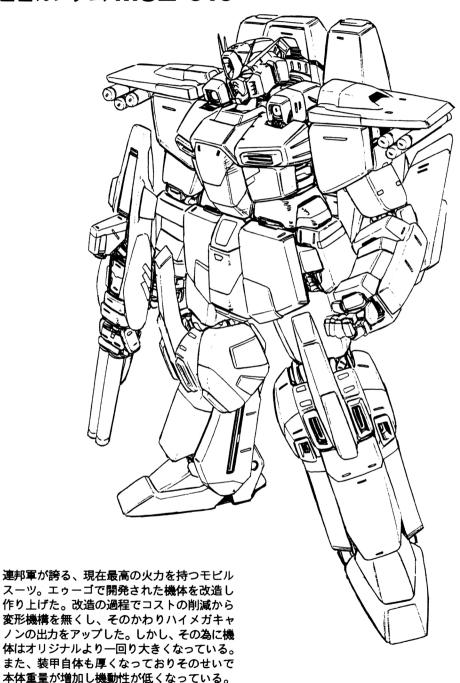
連邦軍
MOBILE SUIT

ZARG MSZ-007AR

ゼータ・アナザー・リファイン・ガンダムの略称。
MSZ－007Cの性能向上を目指し開発された機体。全ての面においてMSZ－007Cの性能を上回っている。ただ一つの欠点は基本性能の向上を目的としたため火力が若干落ちているという事である。が、それさえも補って余りある性能を持っている。

ZZガンダム MSZ-010

連邦軍が誇る、現在最高の火力を持つモビルスーツ。エゥーゴで開発された機体を改造し作り上げた。改造の過程でコストの削減から変形機構を無くし、そのかわりハイメガキャノンの出力をアップした。しかし、その為に機体はオリジナルより一回り大きくなっている。また、装甲自体も厚くなっておりそのせいで本体重量が増加し機動性が低くなっている。

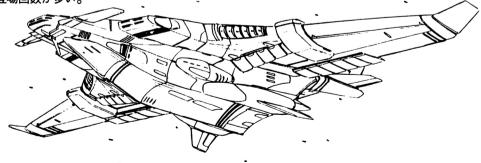
連邦軍
MOBILE SUIT

艦船

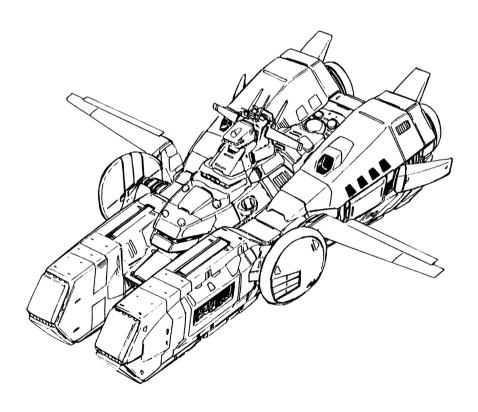
第一次ネオジオン抗争が終結した直後、連邦軍は地上に展開している
ジオン軍残党の掃討作戦を開始しようとした。しかし宇宙での戦闘に
おいて消費したモビルスーツや艦船の補充がまだ完全ではなく、また
宇宙で使用していた艦船では地上での活動がそれほど期待できるわ
けではなかった。そこで登場したのがペガサス級艦船である。連邦軍
上層部は、ペガサス級艦船を地上のジオン軍残党狩りのために若干数
建造し配備した。またペガサス級艦船だけでは、補いきれないときの
ために、ガルダ級輸送機を戦闘に耐え得るように改造し、一年戦争時
から使用されているビッグトレー級陸戦艇を改良して各方面に配備した。

ビッグトレー級

一年戦争時に使用された連邦軍の陸戦艇。もともとモビルスーツ運用能力の無かったこの陸戦艇の武装の一部を排除しモビルスーツ運用能力を付加したものだが、それよりもこの陸戦艇は、大艦巨砲主義から生まれた船であり、艦隊戦においての戦闘能力はペガサス級にも劣らない。ただし、ホバー移動であるために山岳などでの行動が制限されてしまう。

ガルダ級

連邦軍製大型輸送機を改造し戦闘にも対応できるように武装を増やしたもの。しかし、元が輸送機なのでたいした武装強化を行う事もできず、結局のところその機動性を生かしたモビルスーツ運搬が主任務となっている。機動性を殺さずに改造を行った結果、装甲や耐久の面で他の艦船に大きく劣っている。今回の作戦では艦船に分類されるものの中で最も登場回数が多い。

ペガサス級

連邦軍製の艦艇でモビルスーツ運用を第一に考えた造りになっているため、モビルスーツ搭載量は多い。また、兵装も充実しており艦隊戦になっても射ち負ける事もない。また、装甲・耐久性においてこの時代最高水準である。この時代のアフリカ戦線には「イルニード」「セントール」の２隻のペガサス級が配備されている。

プロデューサー
宮川　総一郎

キャラクターデザイン
川元　利浩

メカニックデザイン
小林　誠

企画
木村　禎宏

進行
佐藤　徹治

シナリオ
木村　禎宏

システム設計
佐藤　徹治

メインプログラム
山内　主広

音楽
ＴＯＹＯ
梅本　竜

ビジュアル原画
川元　利浩

グラフィックチーフ
五十嵐　寛

グラフィック
細野　峰雄
福原　和彦
矢満田　真紀子

パッケージイラスト
川元　利浩

パッケージ背景
谷口　淳一　（ＡＰＰＰ）

マニュアルイラスト
塩田　道子

マニュアル
甲斐　史子
生津　夏樹
木村　禎宏

デバッグ
五十嵐　寛
細野　峰雄
福原　和彦

スペシャルサンクス
坪内　雄介

オペレーションマニュアルの補足

オペレーションマニュアルで表記できなかった事、変更部分の補足をします。

１．　ステータスウインドウ内に、現在行動してるモードが表記されています。
２．　コマンドに武器という項目が増えています。これは、現在の残弾数を表示します。
３．　経験値は攻撃を仕掛けたときと、反撃を一発でもしたときに１だけ入ります。
４．　バトルでのユニットの回避力は残り移動力とパイロット能力をメインとして算出されます。モードの全速を選択をすると移動力が上がり、一見回避力は上がったように見えますが、実は回避力は低下しています。
５．　狙撃行動は若干回避率が低下します。
６．　武器の射撃回数は今回のゲーム中には関係ありません。
　　　オペレーションマニュアル上の表記は無視してください。ごめんなさい。
７．　シールドステータスはゲーム上に表記はされません。が、
　　　オペレーションマニュアル上に表記しているデータは存在しています。

連続攻撃システムについて

連続攻撃システムとは、今回の「リターン　オブ　ジオン」で初めて採用したシステムです。一つのユニットに複数のユニットが攻撃する事により、対象となったユニットの回避力・防御力が順次、低下していきます。効果はそのフェイズのみ継続されます。もちろん、コンピューター思考側もこのシステムを使用します。また、以前までの包囲システムは今回の仕様の中から排除してあり、敵のユニットを大勢で囲んでも、乗り越えが可能なので敵に逃げられてしまう事があります。ＺＯＣも存在しません。理由は、１ヘックスの規模がモビルスーツのカバーできる最大範囲であり、隣接ヘックスに影響を及ばす事が出来ないからです。

攻略へのアドバイス

　今回の「リターン　オブ　ジオン」は、今までのオペレーションシリーズと比較すると、より戦術的視野が要求されるゲームとなっています。

　モビルスーツの単機突撃はやめましょう。
連続攻撃の標的になり、墜ちる確率が高くなります。敵の布陣に注意しましょう。

　索敵用モビルスーツの存在は、非常に重要になっています。索敵用モビルスーツの視界が５ヘックスから８ヘックスとなっているのに対しその他のモビルスーツは１ヘックスから４ヘックスと狭く設定されています。

　支援用モビルスーツをより有効に活用するには、索敵用モビルスーツの活用の仕方に影響されるともいえます。支援用モビルスーツは、最前線に出すより汎用モビルスーツの支援として活用しましょう。支援用モビルスーツが無ければクリアー出来ないとは言いませんが、有ると無いとではゲームの難度が大幅に変わります。

　モードを有効に活用しましょう。
自軍が地点防御にいるときには「狙撃」、戦線から急速離脱するときには「全速」というように、うまく活用すれば戦闘を有利に展開できるでしょう。

　戦術的に意味がないと思った反撃はしない方がいいでしょう。
また、意味の無い地点死守は、ゲームオーバーにつながります。
引き際を見きわめる事も大事です。たとえ苦労して占領した基地でも、ここにいてはまずいと思ったら即座に退却できるような柔軟な思考をもってゲームに対した方がいいでしょう。

　常に二通り、三通りの戦術を頭の中で展開させておくぐらいの余裕を持ってゲームに望んでください。
いきあたりばったりで解けるようなゲームではありません。

　二、三回のゲームオーバーでめげないでください。
必ずクリアーの方法はあります。

MOBILE SUIT GUNDAM
— RETURN OF ZION —

第１話	嵐の合流作戦	「マリ共和国国境合流作戦」
第２話	熱砂の追撃戦	「カサブランカ駐留部隊との戦い」
第３話	宇宙からの使者	「アガデス合流作戦」
第４話	激闘！チャド湖畔	「チャド湖畔の戦い」
第５話	強襲!! トリポリからの追撃隊	「サハラ砂漠迎撃戦」
第６話	熱砂を越えて	「アベシエ攻防戦」
第７話	復讐の大地	「マラー山迎撃戦」
第８話	ナイトシェイド	「ワーウ攻略戦」
第９話	白ナイルのかおり	「ナイル川渡河作戦」
第１０話	挟撃　エチオピア高原	「エチオピア高原の戦い」
第１１話	激戦　アジスアベバ	「アジスアベバ攻略戦」
第１２話	国境に吹く風	「エチオピア国境の戦い」
第１３話	デッドライン	「アラビア半島上陸戦」
第１４話	アデンの攻防	「アデン攻略戦」
第１５話	宇宙へ…	「アデン守備作戦」

経験値が表の数字までたまると攻撃・防御の値がアップします。

経験値	0	6	20	40	70	110	170	254

NO	武器名称	射程	命中率	威力	NO	武器名称	射程	命中率	威力
1	R・ランチャー	2	70	62	2	120MM・MG	2	75	20
3	G・バズ	2	70	70	4	90MM・MG	2	75	15
5	G・バズ改	3	70	75	6	ビームライフル	2	75	75
7	ビームライフル	2	75	70	8	B・バズーカ	2	70	77
9	B・バズーカ	2	75	78	10	Bバズーカ	3	80	80
11	ビーム・MG	2	75	45	12	ビーム・MG	2	80	50
13	M・バズーカ	2	65	80	14	M・バズーカ	3	70	85
15	60M・MC	5	80	70	66	68CMキャノン	8	65	85
17	M・ランチャー	8	65	60	18	N・バスター2	2	75	80
19	H・Nバスター	3	80	90	20	200MM・C	5	75	80
21	ロングライフル	5	90	77	22	B・L・ライフル	6	95	81
23	B・L・ライフル	5	95	83	24	A・B・ライフル	2	80	70
25	ハンドガン	2	75	60	26	B・S・ライフル	2	85	85
27	M・ポッド	2	65	69	28	M・ポッド	3	67	70
29	C・ポッド	2	63	60	30	S・ファウスト	2	61	66
31	S・ファウスト	2	64	68	32	30MM・V	1	77	10
33	ミサイル・C	2	72	63	34	ミサイル・C	2	74	68
35	G・ランチャー	2	56	61	36	ビーム砲	2	73	74
37	ビーム砲	2	68	78	38	110キカンホウ	3	78	74
39	H・ミサイル	3	76	76	40	12連・M・P	4	62	66
41	M・ランチャー	3	74	79	42	多弾頭MP	4	69	65
43	スマートガン	3	78	99	44	3連・M・P	3	75	68
45	ヒートホーク	1	68	75	46	ヒートサーベル	1	69	74
47	B・サーベル	1	76	78	48	B・アックス	1	70	87
49	B・セイバー	1	88	87	50	ツインセイバー	1	90	95
51	B・トマホーク	1	80	84	52	メガ・B・S	1	75	85
53	B・S・ガン	2	85	75	54	B・ランチャー	2	72	77
55	主砲	8	23	84	56	副砲	5	28	76
57	120キカンホウ	3	54	64	58	M粒子砲	8	22	80
59	対空機銃	3	55	45	60	大型ミサイル	7	24	72
61	G・バズ改	3	70	75					

NAME	EX	攻撃	防御	汎 M	N	用 D	中 M	距 N	離 D	長 M	距 N	離 D	索 M	N	敵 D	ソニア専用	グレイ専用	カーズ専用	ジオン艦
グレイ・シャイアン　少佐	0	95	88	H	H	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	J	−	−
ロバート・ウェルナー中尉	0	71	83	−	J	−	−	I	−	−	F	−	−	−	−	−	−	−	−
アレン・シャイアン　少尉	0	80	78	H	I	−	−	−	−	−	−	−	−	G	−	−	−	−	−
レオン・シューマッハ少尉	0	76	75	−	I	−	−	I	−	−	−	−	−	I	−	−	−	−	−
ミネルバ・フォルゲン中尉	0	84	80	−	I	−	−	G	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
カーズ・エドワード　少佐	0	91	90	−	−	H	−	−	H	−	−	−	−	−	−	−	−	J	−
オズマ・チャンドラー大尉	0	88	65	−	−	H	−	−	H	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
ヨシュア・マクニコル少尉	0	69	81	−	−	J	−	−	−	−	−	G	I	−	H	−	−	−	−
ケイリー・シェンカー少尉	0	73	78	−	I	−	−	−	I	−	−	−	−	−	I	−	−	−	−
リュウ・U・サウス　曹長	0	79	79	I	−	I	−	−	−	−	−	−	−	−	G	−	−	−	−
ソニア・シェスター　中尉	6	86	82	H	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	G	−	−	−
オーキス・レザリー　中将	0	84	82	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	C
リッチー・クラプトン少将	0	72	85	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	C
カール・ヨハンソン　少将	0	87	70	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	C
ギブスン　曹長	6	50	36	J	−	−	−	−	−	H	−	−	−	−	−	−	−	−	−
ジョン　軍曹	6	46	43	I	−	−	H	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
アルベルト　軍曹	0	47	51	H	−	−	−	−		−	−	−	I	−	−	−	−	−	−

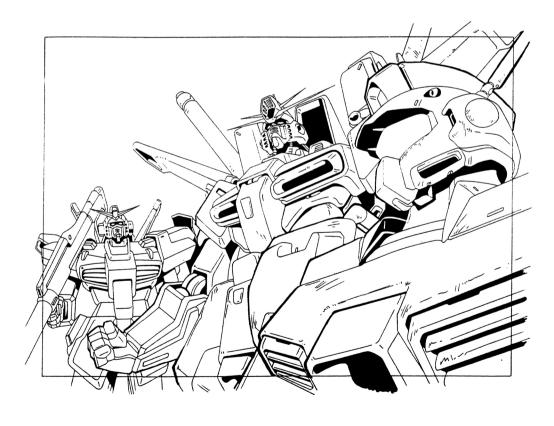
注
M:一般用
N:ナイトシェイド用
D:デザートライナー用

NAME		EX	攻撃	防御	汎		用	中	距	離	長	距	離	索		敵	ソニア専用	グレイ専用	カーズ専用	ジオン艦
					M	N	D	M	N	D	M	N	D	M	N	D				
ナマツ	伍長	0	38	60	H	−	−	−	−	−	−	−	−	H	−	−	−	−	−	−
ヘルマン	中尉	20	52	50	H	−	−	−	−	−	−	−	−	J	−	−	−	−	−	−
スコット	曹長	20	48	48	J	−	−	H	−	−	−	−	−	J	−	−	−	−	−	−
ロベルト	軍曹	30	45	42	−	−	−	H	−	−	−	−	−	J	−	−	−	−	−	−
ウォーレン	中尉	40	50	60	G	−	−	H	−	−	−	−	−	I	−	−	−	−	−	−
ナッシュ	曹長	40	60	52	J	−	−	G	−	−	−	−	−	I	−	−	−	−	−	−
ランディ	軍曹	40	50	61	I	−	−	H	−	−	−	−	−	I	−	−	−	−	−	−
マッケンジー	軍曹	40	42	70	J	−	−	H	−	−	−	−	−	G	−	−	−	−	−	−
キャンベル	大尉	70	67	69	E	−	−	−	−	−	−	−	−	H	−	−	−	−	−	−
ヒューイ	少尉	70	56	72	F	−	−	−	−	−	−	−	−	H	−	−	−	−	−	−
ケン	曹長	70	60	65	I	−	−	F	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
カイン	曹長	70	70	58	−	−	−	G	−	−	−	−	−	G	−	−	−	−	−	−
シン	軍曹	70	78	50	G	−	−	−	−	−	−	−	−	F	−	−	−	−	−	−
グレッグ	大佐	06	50	54	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	I
ヘルダー	中佐	70	62	64	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	G
ハウザー	准将	110	76	67	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	E

注
M:一般用
N:ナイトシェイド用
D:デザートライナー用

モビルスーツ名称	略称	機体型番	空中	陸上	必要レベル	着艦数	機変ターン	機種系統	装甲	耐久	EPMAX	基本移動力	索敵能力	装1	備2	武3	器4	NO5
デザートザク	DZK	MS-06D	−	○	J	−	1	一般汎用	48	85	70	7	0	1	2	27	29	45
ドム	DM	MS-09D	−	○	I	−	2	一般汎用	58	105	80	8	1	3	4	27	30	46
ドワッジ	DW	MS-09H	−	○	G	−	2	一般汎用	68	120	88	8	1	5	2	32	45	46
ゲルググ	GL	MS-14D	−	○	E	−	3	一般汎用	72	113	96	8	1	6	8	33	35	47
ザク3	ZK3	AMX-110	−	○	C	−	3	一般汎用	76	145	126	9	2	12	61	36	35	47
ゲンプファー	KP	MS-18E	−	○	B	−	4	一般汎用	78	148	140	10	2	12	13	31	35	48
ドム中距離支援型	DMC	MS-09C	−	○	I	−	2	一般中用	60	110	88	8	1	15	4	31	29	46
ゲルググ中距離支援型	GLC	MS-14C-2	−	○	G	−	3	一般中用	74	118	96	8	2	15	6	33	30	47
ザメル	XML	YMS-16M	−	○	H	−	3	一般長用	60	150	84	7	1	16	17	38	32	0
アイザック	AZK	RMS-119	−	○	J	−	1	一般索敵	39	80	80	8	4	2	29	45	0	0
ザク3強行偵察型	ZK3E	AMX-110E	○	−	G	−	2	一般索敵	74	118	135	9	7	36	27	32	0	0
ドム NS用	NSDM	MS-09D	−	○	J	−	2	NS汎用	60	108	90	9	1	54	2	27	30	47
ドワッジ NS用	NSDW	MS-09H	−	○	H	−	2	NS汎用	69	122	108	9	1	54	2	31	45	47
ゲルググ NS用	NSGL	MS-14D	−	○	F	−	3	NS汎用	73	116	110	10	2	7	9	33	30	47
ザク3 NS用	NSZ3	AMX-110	−	○	D	−	3	NS汎用	77	147	120	10	2	18	10	36	35	52
ゲンプファー NS用	NSKP	MS-18E	−	○	C	−	4	NS汎用	79	151	150	10	2	19	10	31	35	48
ドムNS中距離支援型	NSDC	MS-09C	−	○	I	−	2	NS中用	61	112	99	9	1	20	21	31	29	47
ゲルググNS中距離支援型	NSGC	MS-14C-2	−	○	E	−	3	NS中用	75	120	110	10	2	20	22	33	30	47
ザメルNS用	NSXL	YMS-16M	−	○	G	−	3	NS長用	62	151	96	8	1	16	17	38	40	32
アイザックNS用	NSAZ	RMS-119	−	○	I	−	1	NS索敵	41	83	88	8	5	2	29	45	0	0
ザク3強行偵察型NS用	NSEZ3	AMX-110E	○	−	F	−	2	NS索敵	75	121	144	9	7	36	27	32	0	0
グレイ専用ゲルググ	GLGR	MS-14S	−	○	J	−	3	グレイ用	74	118	132	11	2	24	9	33	47	49
グレイ専用ドライセン	DRGR	AMX-009	−	○	H	−	3	グレイ用	78	124	143	11	2	25	9	31	51	49
グレイ専用ザク3用	Z3GR	AMX-110	−	○	F	−	3	グレイ用	79	149	154	11	3	18	10	33	49	52
グレイ専用ゲンプファー	KPGR	MS-18E	−	○	D	−	4	グレイ用	80	153	144	12	3	19	10	35	49	52
グレイ専用Rジャジャ	RJGR	AMX-104	○	−	C	−	4	グレイ用	82	170	169	13	4	19	26	41	49	50
ドム DL用	DLDM	MS-09D	−	○	J	−	2	DL汎用	59	110	88	8	1	5	2	27	30	46
ドワッジ DL用	DLDW	MS-09H	−	○	H	−	2	DL汎用	68	124	96	8	1	1	13	33	45	47
ゲルググ DL用	DLGL	MS-14D	−	○	F	−	3	DL汎用	72	118	104	8	1	11	13	33	30	47
ザク3 DL用	DLZ3	AMX-110	−	○	D	−	3	DL汎用	76	122	135	9	2	24	14	36	35	52
ゲンプファー DL用	DLKP	MS-18E	−	○	C	−	4	DL汎用	79	151	150	10	2	19	14	31	35	48

モビルスーツ名称	略称	機体型番	空中	陸上	必要レベル	着艦数	機変ターン	機種系統	装甲	耐久	EPMAX	基本移動力	索敵能力	装 1	備 2	武 3	器 4	NO 5
ドムDL中距離支援型	DLDC	MS-09C	−	○	I	−	2	DL中用	62	114	96	8	1	20	21	31	29	47
ゲルググDL中距離支援型	DLGC	MS-14C-2	−	○	E	−	3	DL中用	76	122	104	8	2	20	21	33	30	47
ザメル　DL用	DLXL	YMS-16M	−	○	G	−	3	DL長用	63	153	88	8	1	16	17	38	40	32
アイザック　DL用	DLAZ	RMS-119	−	○	I	−	1	DL索敵	42	85	96	8	5	2	29	45	0	0
ザク3強行偵察型　DL用	DLZ3E	AMX-110E	○	−	F	−	2	DL索敵	76	123	96	8	7	36	28	32	0	0
カーズ専用ゲルググ	GLKZ	MS-14S	−	○	J	−	3	カーズ用	75	119	130	10	1	7	13	33	30	47
カーズ専用ドライセン	DLKZ	AMX-009	−	○	H	−	3	カーズ用	79	125	140	10	2	25	13	31	52	47
カーズ専用ザク3	Z3KZ	AMX-110	−	○	F	−	3	カーズ用	80	150	150	10	2	18	14	36	34	52
カーズ専用ゲンブファー	KPKZ	MS-18E	−	○	D	−	4	カーズ用	81	154	165	11	2	19	14	43	34	48
カーズ専用Rジャジャ	RJKZ	AMX-104	−	○	C	−	4	カーズ用	83	171	180	12	3	53	14	43	44	48
ソニア専用ザク3	Z3SN	AMX-110	−	○	G	−	3	ソニア用	78	148	154	11	2	24	10	35	34	52
ソニア専用ゲンブファー	KPSN	MS-18E	−	○	E	−	3	ソニア用	79	152	143	11	2	19	10	43	34	48
ソニア専用Rジャジャ	RJSN	AMX-104	−	○	C	−	4	ソニア用	83	169	156	12	2	23	26	43	44	52
ザンジバル	ZB	機動戦艦	○	−	C	6	−	ジオン艦	80	255	200	4	1	55	56	57	0	0
ガウ	GU	攻撃空母	○	−	I	5	−	ジオン艦	78	248	180	5	1	58	59	60	0	0
ケルベロス	ZB	機動戦艦	○	−	C	6	−	ジオン艦	80	255	200	4	1	55	56	57	0	0
バンパイア	ZB	機動戦艦	○	−	C	6	−	ジオン艦	83	255	200	4	1	55	56	57	0	0
テンペスト	ZB	機動戦艦	○	−	D	6	−	ジオン艦	80	255	200	4	1	55	56	57	0	0

ピース名称	補給	修理	移動消費	攻撃修正	防御修正	隠密修正
平地１	–	–	01	00	00	00
平地２	–	–	01	00	00	00
林	–	–	02	05	10	01
森林	–	–	02	05	15	02
荒れ地	–	–	02	-10	00	00
山岳	–	–	03	00	00	00
砂漠１	–	–	01	00	-05	00
砂漠２	–	–	01	00	-05	00
道路	–	–	01	10	-10	-01
湿地	–	–	02	-10	-15	-01
河川	–	–	03	-10	-15	-02
浅瀬	–	–	03	-05	-10	00
海洋	–	–	–	–	–	–
都市	–	–	02	10	10	02
基地１	可	可	02	15	15	01
基地２	可	可	02	15	15	01
港湾１	可	可	02	12	12	00
港湾２	可	可	02	12	12	00
拠点１	可	可	02	18	18	01
拠点２	可	可	02	18	18	01

MEGDOSはエス・ピー・エスの登録商標です。
MUSIC LALFは徳間書店インターメディアの登録商標です。

１９９３年　４月　１日　初版発行

〒１７８　東京都練馬区東大泉１－２７－２５
シャローム大泉３０１号
株式会社　ファミリーソフト
TEL.03-3429-5727　FAX.03-3978-3498